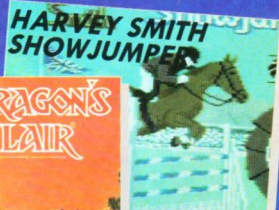
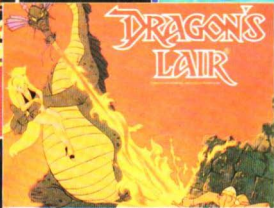
Spedizione in Abbonamento postale
Gruppo III/70

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

C64 & 128

GRUPPO EDITORIALE
JACKSON

FINALMENTE IN EDICOLA UNA VERA RIVISTA DI 96 PAGINE PIÙ DISCHETTO SOFTWARE PER IL TUO COMPUTER.

LINGUAGGI

BASIC • C • FORTH • MODULA 2

APPLICAZIONI

GRAFICA • MUSICA • DESK – TOP PUBLISHING

RECENSIONI

HARDWARE E SOFTWARE

...E IN PIÙ

TOOLS - GAMES... E ALTRO ANCORA PER IL PROFESSIONISTA E L'HOBBISTA.

IN EDICOLA SCEGLI IL MEGLIO, SCEGLI JACKSON

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

SOMMARIO

DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: (02) 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Tlx 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE:
Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano
DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE:
Angelo Cattaneo
COLLABORATORI:
Massimiliano Anticoli
GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Wilma Germani
FOTOCOMPOSIZIONE:
Lineacomp - Milano
STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Milano
AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Tribunale di Milano nº 60 dell'11-2-1985

Per la rivista non è prevista la sottoscrizione di abbonamenti
PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5 - 10124 MILANO
Tel. (02) 68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
Prezzo della rivista L. 14.000
Numeri arretrati L. 28.000

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

DRAGON'S LAIR

*Molto tempo fa, in un periodo leggendario, un re buono chiamato **Aethelred** governava con giustizia su un pacifico paese.*
*La vita era tranquilla ed il regno prosperava grazie alle sue numerose ricchezze ma per il re il bene più prezioso era la **Principessa Daphne**, la sua unica figlia.*

Cavalieri valorosi e principi di bell'aspetto vennero da tutte le parti per conquistare la mano della graziosa principessa. Nonostante costituissero un campionario unico di bellezza e le offrissero beni di ogni genere, la **Principessa Daphne** li rifiutò tutti. Il suo cuore ormai era stato da tempo promesso al valoroso **Dirk il Temerario**, il campione dei cavalieri.
L'occasione per dimostrare di meritare un simile onore si presentò ben presto.
Un triste giorno, **Singe**, un diabolico dragone che comandava una terra oscura, apparve nel regno di **Aethelred** e chiese al re di consegnargli il suo regno ed il suo popolo.
Aethelred da buon sovrano rifiutò una simile richiesta ed il dragone rispose con il rapimento della bella **Daphne.** La rinchiuse in una sfera di cristallo nell'orribile prigione sotto il suo castello incantato ed inviò al re/padre il seguente messaggio:
"Abbandona il tuo regno prima che cali il sole altrimenti la tua amata figlia morirà".
Aethelred ed il suo popolo caddero nella disperazione, tutti eccetto **Dirk**, l'unico che ebbe il coraggio di sfidare **Singe** ed affrontare i trabocchetti del castello incantato, trovare la tana di **Singe**, la Dragon's Lair e liberare la Principessa.
Questa è la storia di **Dragon's Lair**, il primo lasergame da bar. Nella versione per Commodore sono state riprodotte nove scene di quella originale.

IL GIOCO
La caduta del disco.

La prima prova corrisponde all'ingresso del castello incantato. L'unica via di accesso possibile è salire su un disco che precipita in un profondo pozzo.
Dirk deve saltare da una pedana su una grossa piattaforma a non cadere subito nel

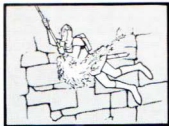
DRAGON'S LAIR

buco. Una volta raggiunto, il disco inizia a precipitare ed il cavaliere deve rimanere in equilibrio fino a quando compare una nuova rampa. **Dirk** deve saltare dal disco alla pedana ed entrare nel castello. Queste rampe sopportano il peso del cavaliere per pochi secondi e poi cedono facendolo precipitare nel vuoto.
Durante la discesa gli **Air Genie**, delle specie di Eolo che fanno da guardia alla tromba, soffiano per spingere **Dirk** nel vuoto. Il consiglio è di mantenersi al centro del disco e correre verso l'**Air Genie** fino a quando smette di soffiare.

Il corridoio dei teschi

Il cammino deve essere cauto nell'attraversare quest'orribile corridoio popolato da spettri come quelli che animano i sogni più angosciosi.
Evitando i teschi, frantumando scheletri di mani ed evitando meduse e pipistrelli raggiungete l'uscita di questa galleria degli orrori.
Non reagite troppo presto o troppo tardi di fronte al nemico! Combattete alcuni di questi terribili nemici con la fida spada, altri evitateli con abili movimenti.

Le corde che bruciano

Lingue di fuoco salgono sempre più alte dall'ardente fossa inghiottendo qualsiasi cosa. Riuscirete ad attraversare in tempo la stanza infuocata prima di venire risucchiati dagli

abissi infernali?
Per riuscire a sfuggire a questa nuova prova di... fuoco dovete muovervi verso la fine della rampa e saltare sulla piattaforma di pietra nel punto più vicino alla prima corda. Quando siete sulla pietra saltate sulla corda che dondola quando vi è vicina. Quindi saltate da corda a corda fino alla piattaforma alla fine del primo e del secondo piano quando la corda oscilla in avanti. La pietra salirà magicamente portandovi gradatamente la cima dello schermo dove troverete l'uscita.

La stanza delle armi

In questa fase ci troviamo nella camera delle armi del drago.
Un incantesimo mortale protegge questo luogo dagli intrusi e le armi custodite prendono vita scagliandosi contro l'indesiderato nel tentativo di ucciderlo.
Alcuni di questi insoliti avversari possono essere sconfitti da un tempestivo utilizzo della spada, altri evitati con un'agile movimento.
Una magica porta si aprirà da un lato della stanza permettendovi di uscire.

Le rampe e i malvagi Goon

Una serie di rampe portano al nuovo e pericoloso livello controllato dai malvagi **Goons,** delle diaboliche creature che vi sorridono sprezzanti lanciandovi una sfida mortale.
Non commette l'errore di attardarvi troppo a lungo in questo posto a combattere queste creature perché le piattaforme non resistono a lungo e dopo un po' scompaiono facendovi precipitare nel vuoto.
Anche in questo caso saltate da una rampa all'altra sfruttando il fatto che i **Goons** scompaiono improvvisamente per breve tempo. Provate a saltare dal margine di ogni rampa ed utilizzate la spada per combattere i **Goons**.

La stanza dei tentacoli

Questa fase è ambientata nel laboratorio di **Singe,** dove esegue tutti i suoi diabolici e-

sperimenti. La stanza è il risultato di questi esperimenti.
Il pericolo può venire da qualsiasi posto, dall'alto e dal basso.
Potete camminare tranquillamente quando all'improvviso appaiono dalle crepe nei muri enormi serpenti.
Uccideteli con la spada od evitateli con un abile movimento per non venire soffocati dalle loro spire mortali. Uscite dalla stanza coi tentacoli attraverso la porta al lato dello schermo. Importante in questa fase come in tutte le altre è reagire a tutti gli imprevisti con tempismo per evitare di perdere la battaglia.

Il secondo disco

Un'altra piattaforma che cade vi porta all'ultimo livello dei sotterranei. Come nella prima fase rimanete al centro del disco per evitare gli agguati di altre creature di **Singe.**

La scacchiera mortale

Siete nelle vicinanze della tana del drago e **Singe** ha incaricato **Phantom Knight,** il suo miglior guerriero di fermarvi.
Saltate attraverso la scacchiera e difendetevi con la sempre presente spada.

DRAGON'S LAIR

Phantom Knight appare per un breve tempo per poi scomparire e ricomparire su di un altro quadrato della scacchiera trasformandolo in una pozza di fuoco. Non attardatevi su questi quadrati, ne varrà della vostra vita.
State lontani dalle estremità della scacchiera per evitare di precipitare nell'abisso.
Quando il malvagio cavaliere di fuoco cambia colore può essere sconfitto dal colpo della vostra spada. Ogni volta che colpite **Phantom Knight** quando è nero diventerà più vulnerabile.
Raggiungete la porta nell'altro lato della stanza sconfiggendo l'eroe del dragone. La perdita di questa sfida vi costerà uno scaccomatto dalle forze del male.

La sfida finale al dragone

La bionda **Daphne** aspetta nella dragon's lair di essere salvata dalla sfera di cristallo. Eliminate Singe e liberate la principessa.
Per ottenere questo risultato semplice da dire è opportuno raggiungere la spada magica.
Usate i massi per ripararvi dalle palle infuocate del dragone. Se siete particolarmente fortunati, potete scovare un favoloso tesoro nascosto sotto un masso. Quando lo trovate è sufficiente corrervi sopra per raccoglierlo.
Attraversate con cautela il pericoloso precipizio ed afferrate la magica spada sul margine della rupe. Ritornate lungo la stretta cresta fino alla rampa di legno. Saltate e la vittoria, con la **Principessa Daphne,** sarà vostra.

Alcuni consigli

Quando affrontate lo schermo delle rampe e dei malvagi **Goon** dovete usare la barra spaziatrice per saltare da una rampa all'altra.
Nel **Corridoio dei teschi, Stanza delle armi** e **Stanza dei tentacoli** il joystick accetterà l'azione corretta nel momento giusto.
L'azione corretta nel momento sbagliato sarà ignorata e l'azione sbagliata nel momento corretto sarà indicato con un **Buzz**. Se tenete il joystick nella direzione in anticipo, il movimento sarà ignorato con la perdita di una vita.
Siate precisi in queste stanze perché il tempismo è veramente importante.

IL PUNTEGGIO

Durante l'avventura attraverso il castello guadagnate punti per ogni nemico eliminato, ostacolo superato, tesoro recuperato e stanza del sotterraneo conquistata. Controllate il punteggio sul'apposito indicatore.
Ricordate che **Dirk** è il cavaliere più coraggioso ed il suo compito è quello di salvare la **Principessa Daphne** e non di accumulare punti come in un qualsiasi arcade. Iniziate l'avventura con cinque **Dirk** e ne guadagnate uno dopo aver completato la stanza delle armi ed uno dopo ogni schermo completato con un massimo di 5 **Dirk**.

IL MEGLIO DI JACKSON SOFT

THE TRAP DOOR

Il supergame pubblicato sul disco de "Il Meglio di Jackson Soft" è ispirato all'omonimo serial televisivo inglese.

In un posto molto lontano, in terre buie e pericolose dove nessuno osa avventurarsi, sorge un castello abitato da fantasmi, rifugio della Materia malvagia e dispettosa.

Nei sotterranei bui del castello Berk è costretto suo malgrado ad eseguire i suoi ordini.

Per conquistare il suo compenso finale, un forziere colmo di bottino, deve portare a termine 5 incarichi, tutti molto strani.

Di questi, quattro sono molto difficili (modo LEARNER).

Deve essere rapido e preciso BERK per non far traboccare la collera ribollente della Materia.

Ogni incarico è compiuto solo quando egli invia ciò che ha preparato al piano superiore col montavivande e la Materia lo accetta.

LEARNER BERK

Prima che il gioco inizi puoi scegliere se essere un Berk apprendista o un Super Berk.

Per le prime volte è saggio tenere in modo LEARNER.

Ricorda che la modestia è già una soluzione di fronte alle difficoltà.

Tutto risulterà un pò più facile, anche se il punteggio sarà più basso.

LA BOTOLA (THE TRAP DOOR)

Sotto la botola si nascondono orribili mostruosità tutte pronte a scappare non appena il coperchio si solleva.

Molte, tuttavia, possono aiutare Berk a portare avanti il suo compito.

Il problema, però, è sapere quale mostro è necessario e per quale situazione. Se esce quello sbagliato porterà almeno a perdite di tempo se non ad un vero e proprio pericolo mortale.

Liberatene il più presto possibile.

I FANTASMI

Se lasci aperta la botola usciranno dei fantasmi.

Come quasi tutti nel modo di Berk, sono affamati ed il solo modo di renderli innoqui consiste nel nutrirli.

Mangiano di tutto: vermi, uova, occhi, perfino Boni il teschio.

Se Berk non ha del cibo a portata di mano i fantasmi lo stordiranno facendolo barcollare.

In modo apprendimento (LEARNER) i fantasmi sono stati mandati in vacanza e non daranno alcun fastidio.

THE TRAP DOOR

BONI E DRUTT

Boni è simpatico e molto pallido, come la maggior parte dei teschi.
Ogni volta che Berk lo raccoglie, pronuncia qualche parola. Si tratta talvolta di consigli utili per completare l'incarico.
Drutti il ragno, passa il suo tempo a saltellare e a mangiare vermi.
Berk lo avrà spesso tra i piedi e dovrà liberarsi di lui.

GLI INCARICHI

Si possono tutti portare a termine!
Aspetta che la Materia annunci ciò che vuole e datti subito da fare.
Gli spunti per risolvere le varie parti del gioco sono tutti nei piani bassi.
Ma avrai bisogno di un briciolo di ingenuità e molta fantasia per immaginarti come usare i vari oggetti ed il loro contenuto.
Ogni fase, per essere completata, richiede un particolare personaggio del mondo dentro la botola.
Il misuratore di collera posto nella parte bassa dello schermo ti ricorda che il tempo sta trascorrendo inesorabile.

Quando la Materia impazzisce veramente urla a Berk che il tempo è scaduto.
In tal caso, se Berk non ha finito, l'incarico in corso viene annullato e ne inizia uno nuovo.

I CONTENITORI

Berk può spostare alcuni oggetti e un oggetto rimosso ne può spostare a sua volta anche altri.
Può inoltre riporre oggetti nei contenitori, portarli in giro, poi riestrarli di nuovo.
Alcuni di questi sono di importanza vitale in alcune situazioni.

PUNTEGGIO

Il punteggio si riduce col passare del tempo.
Aumenta, invece, con gli abbuoni frutto dei successi riportati.

SUPER BERK

L'obiettivo finale è quello di diventare un Super Berk.

Se Berk completa tutti gli incarichi si aggiudicherà molte ricompense.
Queste saranno però inviate dalla Materia dentro ad un forziere.
Per impadronirsi del bottino e diventare un vero Super Berk il forziere dovrà essere aperto.
C'è una procedura molto precisa da seguire, l'unica in grado di garantire il successo finale. Scoprirla rappresenta l'ultima sfida.

I CONTROLLI

Puoi definire i tasti da usare oppure servirti del joystick.
Puoi muovere Berk in avanti, indietro, a sinistra o a destra.
L'area di gioco è realmente multidimensionale: esiste la profondità e potrai passare davanti o dietro gli oggetti.
Se Berk ha le mani vuote, può prendere un oggetto a patto che tu lo guidi accuratamente.
Per fargli spostare degli oggetti, spingendoli, conducilo sulla stessa linea alla loro destra o sinistra, poi fallo camminare verso gli oggetti stessi.
Usa il tasto DROP per fargli rilasciare gli oggetti che porta e il tasto TIP per rovesciare all'esterno ciò che è dentro ai contenitori.
Le leve vengono attivate portando Berk allineato di fianco ad esse in modo che possa manovrarle con la mano più vicina.

STRATEGIA

Dopo aver studiato un metodo per risolvere le varie fasi del gioco, potrai adottare una strategia specifica per incrementare il tuo punteggio.
Ad esempio, se completerai una fase in poco tempo, potrai dedicarti a far qualcosa di utile per le fasi successive.
Gli oggetti giusti al posto giusto ti faranno risparmiare un sacco di tempo e guadagnare punteggi molto alti.

GLI INCARICHI

BERK! GET ME A CAN OF WORMS
BERK! I WANT SOME FRIED EGGS
BERK! A BOTTLE OF EYEBALL CRUSH
BERK! I WANT BOILED SLIMIES

All'inizio la Materia ordina a Berk un barattolo di vermi, poi altre cose più o meno raccapriccianti.
Vocabolario alla mano sta a voi scoprire cosa e soprattutto come fare per procurarvi quanto richiesto.
Se da soli non ce la fate a interpretare gli ordini una buona idea è quella di assediare i licei linguistici della città o di mettere alla prova coloro che l'inglese dicono di conoscerlo.

SHUTTLE

La versione Commodore C64 di "labirinto rotante" è stata ribattezzata "Shuttle" poiché ha come soggetto una navetta spaziale.

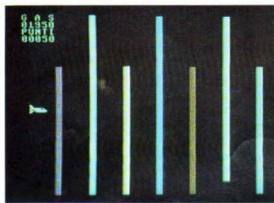
Questa versione di "shuttle" funziona suppergiù come le altre. La differenza principale è data dall'aggiunta di una quantità chiamata GAS. Iniziate con 2000 unità di carburante che consumate ad un ritmo di 60 unità al secondo, sia che lo Shuttle si muova o no. Se toccate un muro o dei Predoni perdete 100 unità ogni sessantesimo di secondo. Quando avete esaurito il carburante, il gioco ha termine. Fortunatamente, potete rifornire i vostri serbatoi raggiungendo l'estremità destra dello schermo.

Se volete interrompere il gioco per un attimo, tenete premuto il tasto SHIFT. Se volete interromperlo più a lungo, usate SHIFT LOCK.

Potete aumentare la velocità di movimento dei muri tenendo premuto il pulsante di sparo del joystick. Questo non farà apparire i varchi più rapidamente, ma aumenterà la velocità di scorrimento dei varchi già presenti. Lo svantaggio consiste nel fatto che mentre il pulsante è premuto, il vostro carburante viene consumato a velocità doppia.

La programmazione di "Shuttle" ha messo in luce dei problemi interessanti. Il primo consiste nei "lampi" piccole chiazze di neve — che appaiono sullo schermo. Normalmente questo non provoca problemi, ma se cercate di usare il registro di controllo delle collisioni fra SPRITE e sfondo del chip VIC-II, vi accorgerete che gli SPRITE collidono con i "lampi"!

SHUTTLE

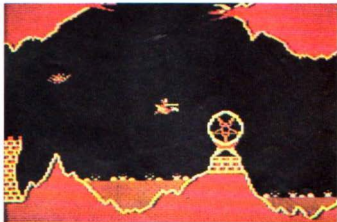
Il significato di tutto ciò consiste nel fatto che occasionalmente, senza alcuna ragione apparente, lo Shuttle colliderà e voi perderete 100 unità di carburante. Dal momento che spostando il set di caratteri si eliminano i lampi, il set suddetto è stato ricollocato in $3000.

Un altro cavillo del C64 è rappresentato dal fatto che il chip VIC-II può guardare solo a 16K di memoria contemporaneamente. Quando accendete il vostro calcolatore, il chip vede il primo blocco di 16K dalla locazione $0000 alla locazione $3FFF. È stato deciso di lasciare le cose in questo stato, per semplicità. Questo significa che i dati degli SPRITE, il set di caratteri ricollocato, e l'intero programma BASIC devono essere concentrati in 16K.

A causa di questa limitazione nell'occupazione di memoria, quando il linguaggio macchina crea un set di caratteri alla locazione $3000, distrugge le istruzioni DATA nel programma. Fortunatamente, le istruzioni DATA non sono ulteriormente richieste, essendo già state inserite in memoria tramite istruzioni POKE.

Dal momento che il fatto di mandare il programma in esecuzione ne distrugge una parte, assicuratevi di averne registrato una copia prima di dare il RUN.

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEI PROGRAMMI

Introdurre il disco nel drive, digitare: LOAD "*", 8 a LOAD "MENU", 8 e premere il tasto RETURN.
Al termine del caricamento apparirà la scritta READY; digitare RUN e premere RETURN.
Dal menu selezionare il programma prescelto spostando adeguatamente il cursore.
Premendo il tasto CRSR UP/DOWN (il penultimo in basso a destra), il cursore scenderà, mentre premendo il tasto CRSR RIGHT/LEFT (l'ultimo tasto in basso a destra), salirà.
Per scegliere il programma desiderato premere RETURN. Una volta caricato il programma scelto appare sullo schermo una schermata, chiamiamola "strana", niente paura bisogna solo attendere qualche secondo e si potrà giocare regolarmente.

REVELATION

Smarrito nelle caverne dell'Inferno comincia la ricerca suicida del Mostro dell'Apocalisse. A cavallo della tua aquila sacra sei armato solo con un bastone magico per combattere contro le orde del mostro.

Preparati: 'fronteggerai nientemeno che 31 mostri quando percorrerai da un capo all'altro le 40 caverne necessarie per raggiungere il mostro dell'apocalisse prima che lui porti completamente a termine la sua opera distruttrice. In ciascuna caverna il tuo compito è di distruggere tutte le torri portando così alla luce in ognuna di esse il pentagono magico nascosto. Mentre stai distruggendo le torri in una qualsiasi caverna dovrai anche abbattere contemporañeamente i vari mostri con il tuo bastone infuocato. Ma stai in guardia!!! Finché nella caverna tutte le torri non saranno state distrutte non potrai affatto uccidere subito tutti i mostri e quindi neanche raggiungere la caverna successiva! Solo quando nella caverna verrà distrutta l'ultima torre comparirà un breve lampeggio blu per indicare che ti sarai impadronito di tutte le forze necessarie per uccidere i 31 mostri di quel livello. Un ultimo avviso: attento a non toccare le pozze di lava e gli alberi morti, è letale!

COMANDI E OPZIONI

Quando il gioco sarà partito potrai cambiare il livello di difficoltà premendo uno dei tasti funzione. Perciò potrai cominciare la ricerca partendo da un livello facile oppure se pensi di essere già esperto puoi scegliere un livello più difficile. Attenzione: in questo magnifico gioco vi sono due tipi di controllo del nostro piccolo eroe (che viene manovrato usando il joystick in porta due). Con il primo tipo controlli il movimento laterale e premendo il pulsante di fuoco l'aquila salirà verso l'alto. Con il secondo tipo invece controlli il gioco in tutte e quattro le direzioni. Il punteggio per ogni torre abbattuta è di 100 punti. Quando vorrai riposarti premi in un qualunque momento la barra spaziatrice: il gioco si arresterà e compariranno i punti totalizzati e le vite ancora in tuo possesso.

HARVEY SMITH SHOWJUMPER

Finalmente tutti possiamo scegliere il purosangue migliore e partecipare senza paura ad un grande concorso ippico: qui le inevitabili cadute non fanno per niente male.

Caricare il programma, selezionando l'apposita opzione del menù iniziale del disco.
Mettere il joystick in porta 1.
A caricamento avvenuto premere il pulsante di fuoco: sullo schermo apparirà il "SELECTION MENÙ".

Potete scegliere, premendo il relativo tasto, tra:
"R" per modificare il numero dei cavalieri concorrenti (massimo 6).
"S" per selezionare uno dei dodici percorsi disponibili.
"D" per ricreare il percorso attualmente selezionato.
"P" per iniziare il gioco.
"H" per visualizzare i punteggi relativi al percorso selezionato.
"V" per attivare o disattivare la musica.
"N" per assegnare un nuovo nome ai cavalli.

Quando viene selezionato "P", per giocare sul percorso attuale, nella metà superiore dello schermo appare l'immagine del campo di gara come fosse ripresa dalle telecamere. La parte inferiore mostra il percorso selezionato, il nome del cavallo in gara e il paese che rappresenta. L'inizio del percorso è contraddistinto da una "S", la fine da una "F" e i diversi tipi di ostacolo (ce ne sono 5) dalle lettere "A B C D E". La vostra posizione è indicata da un cursore lampeggiante.

HARVEY SMITH SHOWJUMPER

GLI OSTACOLI

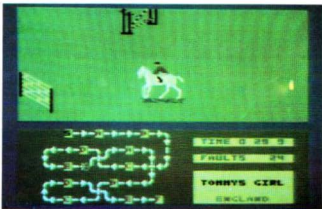
"A" è una staccionata verticale a 5 sbarre.
"B" una staccionata larga a 3 sbarre.
"C" è un muro.
"D" una staccionata con asse trasversale.
"E" un cancello.
Potete muovervi lungo il percorso per esaminarlo, senza penalità, fino al momento in cui attraversate la linea di partenza. A questo punto ha inizio la gara. Sulla pianta, gli ostacoli che vi accingete a superare si colorano in nero, per distinguerli dagli altri che sono rossi. È indispensabile affrontare tutti gli ostacoli nell'ordine esatto (tenete d'occhio il numero di "falli").
Il percorso si considera concluso solo quando il cavallo oltrepassa la linea di arrivo e sulla pianta appare una "F" nera (significa che tutti gli ostacoli sono stati affrontati), oppure quando il cavallo è stato eliminato.

COME CONTROLLARE IL CAVALLO

Potete controllare il movimento del vostro cavallo muovendo il joystick nella direzione voluta, tenendo conto che, come un vero cavallo, non reagisce immediatamente, cioè impiega tempo ad accelerare o a rallentare di nuovo l'andatura.
Quando si muove orizzontalmente, può assumere tre andature: trotto, canter (piccolo galoppo) e galoppo. Se non viene fatta nessuna scelta con il joystick, il cavallo continua con la stessa andatura raggiunta in precedenza.
L'abilità consiste nel dargli un colpetto ogni tanto col joystick, in modo da non mantenerlo in una posizione costante a sinistra o a destra, altrimenti potete trovarvi con un'andatura troppo veloce per affrontare gli ostacoli successivi, specie se doppi.
Per saltare premete il pulsante. Ricordate che non vi saranno cambiamentti di andatura o direzione mentre il cavallo si trova in aria durante il salto; è dunque indispensabile avere l'andatura giusta PRIMA di saltare!!! Il movimento verticale (verso l'alto o verso il basso sullo schermo) avviene ad un'unica andatura ed è selezionato dal movimento opportuno della leva. Il cavallo, però, non continua a muoversi indefinitamente in su o in giù, ma si sposta sulla pianta solo di una riga.

FALLI

Sarete penalizzati ogni volta che toccate un ostacolo, secondo le seguenti regole:

A) Siete eliminati se toccate un ostacolo diverso da quello che dovete affrontare, o da quello precedente.

B) Se urtare l'ostacolo da saltare (o quello precedente), subirete punizioni che variano a seconda delle circostanze. Se il salto non viene neppure tentato, ma l'ostacolo viene urtato ad un'andatura lenta, viene dichiarato un RIFIUTO con 3 punti di penalizzazione. Non esiste penalizzazione se si urta un ostacolo già abbattuto in precedenza.
Con 3 cadute o rifiuti sarete eliminati.

TABELLONE SEGNAPUNTI

Il pannello viene aggiornato alla fine di ogni percorso, mostrando la classifica provvisoria. I cavalli col minor numero di falli vengono piazzati per primi; a parità di punteggio si

HARVEY SMITH SHOWJUMPER

tiene conto anche del minor tempo impiegato a completare il percorso.
Premendo "P" si permette al prossimo concorrente di partire.
"M" riporterà al menù principale, mentre "H" visualizza i punteggi più alti ottenuti nel percorso attuale (il tabellone viene azzerato se si crea un nuovo percorso).

COME CREARE UN PERCORSO

Quando desiderate disegnare voi stessi un percorso, selezionate dal menù il numero del percorso da ridefinire, poi premete "D" (in questo modo il percorso selezionto e il relativo tabellone segnapunti vengono cancellati).
La pianta viene sostituita da una griglia di quadratini gialli, ciascuno dei quali rappresenta una posizione su cui è possibile collocare un ostacolo. Incominciate col selezionare il punto di partenza. Muovete col joystick il cursore lampeggiante sul quadrato scelto e premete "S". Una "S" apparirà in quel quadratino, ad indicare l'inizio del nuovo percorso.

Ora potete proseguire nel tracciamento, muovendo il joystick nella direzione voluta (per cancellare un tratto basta risalire il percorso), e selezionare via via i vari tipi di ostacolo premendo il tasto appropriato (A-E). Ricordate che potete collocare un ostacolo solo su un quadratino giallo e solo mentre vi spostate orizzontalmente.
Potete attraversare perpendicolarmente un tratto rettilineo di percorso, ma non potete usare lo stesso percorso più di una volta.
Premendo "N" si libera un quadratino da un ostacolo piazzato in precedenza. Non è necessario toccare tutte le posizioni della griglia.
Collocate una "F" suf punto di arrivo (anche questo deve essere raggiunto con movimento orizzontale e deve trovarsi su un quadratino giallo).
Se siete soddisfatti, proseguite oltre col joystick per confermare il percorso e registrarlo in memoria: ora potrà essere richiamato e utilizzato come uno qualsiasi degli altri 11.

UN CONSIGLIO

Non mmettete insieme più di due ostacoli consecutivi: sebbene sia permesso, queste combinazioni possono risultare estremamente difficili durante la gara.
In sella e divertitevi!!!

JACKSON SOFT MAIL SERVICE

COMMODORE 64/128

COD.	TITOLO GIOCO	PRODUTTORE	G.	M	S
L. 18.000					
1559	720	U.S. GOLD	AR	N	C
1358	ANDY CAPP	MIRRORSOFT	AR	N	C
1779	ANNALS OF ROME	PSS	ST	N	C
1785	BC'S QUEST FOR TIRES	SOFTW. PROJECTS	AR	N	C
1141	BANGKOK KNIGHTS	SYSTEM 3	AA	N	C
1133	BATTLE OF GUADALCANAL	ACTIVISION	ST	N	C
1759	BEDLAM	GO!	AR	N	C
1668	BRAVESTARR	GO!	AR	N	C
1098	CALIFORNIA GAMES	U.S. GOLD	SP	N	C
1562	CAPTAIN AMERICA	GO!	AR	N	C
1761	CHAMP. SPRINT	ELECTRIC DREAMS	SP	N	C
1763	DAN DARE II	VIRGIN GAMES	AA	N	C
1520	ENLIGHTENMENT	FIREBIRD	AA	N	C
1827	FIRETRAP	ELECTRIC DREAMS	AR	N	C
1494	GALACTIC GAMES	ACTIVISION	AR	N	C
1348	GAUNTLET 2	U.S. GOLD	AR	N	C
1791	HUNTER'S MOON	THALAMUS	AR	N	C
1489	I.K. +	SYSTEM 3	SP	N	C
0256	IKARI WARRIORS	ELITE	AR	N	C
1826	LUCAS FILM COMPILATION	ACTIVISION	RA	N	C
1652	MAD BALLS	OCEAN	AR	N	C
1350	OUTRUN	U.S. GOLD	AR	N	C
1449	PLATOON	OCEAN	AR	N	C
1724	PREDATOR	ACTIVISION	AR	N	C
1333	RAMPAGE	ACTIVISION	AR	N	C
1342	RIMRUNNER	PALACE SOFTWARE	AR	S	C
1425	RYGAR	U.S. GOLD	AR	N	C
1099	SS. BASEBALL	U.S. GOLD	SP	N	C
1102	SS. BASKETBALL	U.S. GOLD	SP	N	C
1557	SIDE ARMS	GO!	AR	N	C
1492	SOLID GOLD	U.S. GOLD	RA	N	C
1582	STREET HASSLE	MELBOURNE HOUSE	AR	N	C
1581	SUPERSTAR ICE HOCKEY	DATABYTE	SP	N	C
1593	SUPERSTAR SOCCER	GREMLIN	SP	N	C
1675	TETRIS	MIRRORSOFT	ST	N	C
1828	TOP 10 COLLECTION	ELITE	RA	N	C
1775	TROLL	OUTLAW PRODUCTIO	AR	S	C
1643	WESTERN GAMES	MAGIC BYTES	SP	N	C
1542	YOGY BEAR	PIRANHA	AR	N	C
L. 19.900					
1818	IKARI WARRIORS	ELITE	AR	N	D
L. 22.000					
1716	APOLLO 18	ELECTRONIC ARTS	AR	N	C
1809	BOOK OF THE DEAD	ELECTRONIC ARTS	AD	N	C
1712	CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS	TA	N	C
1648	FLYING SHARK	FIREBIRD	AR	N	D
1015	FRANKENSTEIN	ELECTRONIC ARTS	AD	N	C
1710	MINI PUTT	ELECTRONIC ARTS	SP	N	C
1750	PHM PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	SI	N	C
1714	SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	AR	N	C
1717	TEST DRIVE	ELECTRONIC ARTS	SI	N	C
1812	WOLFMAN	ELECTRONIC ARTS	AD	N	C
L. 25.000					
1589	720	U.S. GOLD	AR	N	D
1789	ATF AVDANCED TACTICAL FIG	DIGITAL INTEGRAT	SI	N	D
1558	AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	AR	N	C
1564	B 24	STRATEGIC SIMULA	ST	N	C
1142	BANGKOK KNIGHTS	SYSTEM 3	AA	N	D
1134	BATTLE OF GUADALCANAL	ACTIVISION	ST	N	D
1669	BRAVESTARR	GO!	AR	N	D
1131	CALIFORNIA GAMES	U.S. GOLD	SP	N	D
1762	CHAMP. SPRINT	ELECTRIC DREAMS	SP	N	D
1586	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	C
1831	DRAGON'S LAIR I + II	SOFTW. PROJECTS	RA	N	D
1122	DRILLER	INCENTIVE	AR	N	C
1500	ELITE COLLECTION	ELITE	RA	N	C
1703	GARFIELD	THE EDGE	AR	N	D
1349	GAUNTLET 2	U.S. GOLD	AR	N	D
1792	HUNTER'S MOON	THALAMUS	AR	N	D
1745	INTRIGUE	SPECTRUM HOLOBYT	AD	N	D
1653	MAD BALLS	OCEAN	AR	N	D
1588	MAGNIFICIENT 7	OCEAN	RA	N	C
1824	OKINAWA	PSS	ST	N	D
1351	OUTRUN	U.S. GOLD	AR	N	D
1561	PLATOON	OCEAN	AR	N	D
1725	PREDATOR	ACTIVISION	AR	N	D
1576	PROJECT STEALTH FIGHTER	MICROPROSE	SI	N	C
1334	RAMPAGE	ACTIVISION	AR	N	D
1343	RIMRUNNER	PALACE SOFTWA-RE	AR	S	D
1566	SS. BASEBALL	U.S. GOLD	SP	N	D
1552	SS. BASKETBALL	U.S. GOLD	SP	N	D
1128	SHOOT EM UP CONSTRUCTION	OUTLAW PRODUCTIO	UT	S	C
1595	SIDE ARMS	GO!	AR	N	D
1493	SOLID GOLD	U.S. GOLD	RA	N	D
1802	SORCERER LORD	PSS	ST	N	C
1729	SUPERSTAR ICE HOCKEY	DATABYTE	SP	N	D
1594	SUPERSTAR SOCCER	GREMLIN	SP	N	D
1676	TETRIS	MIRRORSOFT	ST	N	D
1829	TOP 10 COLLECTION	ELITE	RA	N	D
1776	TROLL	OUTLAW PRODUCTIO	AR	S	D
1644	WESTERN GAMES	MAGIC BYTES	SP	N	D
L. 29.000					
1780	ANNALS OF ROME	PSS	ST	N	D
1819	APOLLO 18	ELECTRONIC ARTS	AR	N	D
1810	BOOK OF THE DEAD	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1749	CHESSMASTER 2000	ELECTRONIC ARTS	TA	N	D
0560	DEFENDER OF THE CROWN	MINDSCAPE	CW	N	D
0743	DEJA VU	MINDSCAPE	AD	N	D
1670	DRILLER	INCENTIVE	AR	N	D
1501	ELITE COLLECTION	ELITE	RA	N	D
1275	FOOTBALL FORTUNE (ITA)	LEADER	SP	S	C
1808	FRANKENSTEIN	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1365	GAME SET & MATCH (10 PRG.)	OCEAN	SP	N	D
1811	JACK THE RIPPER	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1741	KAMPFGRUPPE SCENARIO #1	STRATEGIC SIMULA	AC	N	D
1718	LORD OF CONQUEST	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1590	MAGNIFICIENT 7	OCEAN	RA	N	D
1711	MINI PUTT	ELECTRONIC ARTS	SP	N	D
1556	MORPHEUS	RAINBIRD	AR	N	C
1713	PHM PEGASUS	ELECTRONIC ARTS	SI	N	D
1519	RED OCTOBER	ITALVIDEO	SI	N	D
1715	SKATE OR DIE	ELECTRONIC ARTS	AR	N	D
1784	STRIKE FLEET	ELECTRONIC ARTS	SI	N	D
0839	SUB BATTLE SIMULATOR	U.S. GOLD	SI	N	D
1264	TEST DRIVE	ELECTRONIC ARTS	SI	N	D
0586	THE BARD'S TALE I	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1719	THE TRAIN	ELECTRONIC ARTS	AR	N	D
1583	TOBRUK	PSS	ST	N	D
1813	WOLFMAN	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1709	WORLD TOUR GOLF	ELECTRONIC ARTS	SP	N	D
L. 30.000					
1258	FLIGHT STIMULATOR CO-PILOT	IHT GRUPPO ED	MA	S	L
L. 35.000					
1241	ADVANCED FLIGHT TRAINER	ELECTRONIC ARTS	SI	N	D
1200	AIRBORNE RANGER	MICROPROSE	AR	N	D
1563	B 24	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
1509	CRUSADE IN EUROPE	MICROPROSE	ST	N	D
1748	EARTH ORBIT STATION	ELECTRONIC ARTS	ST	N	D
1524	JINXTER	RAINBIRD	AD	N	D
1515	KENNEDY APPROACH	MICROPROSE	SI	N	D
1145	KNIGHT ORC	RAINBIRD	AD	N	D
1553	LEGACY OF THE ANCIENTS	ELECTRONIC ARTS	AD	N	D
1512	NATO COMMANDER	MICROPROSE	ST	N	D
1149	PIRATES !	MICROPROSE	AA	N	D
1112	PROJECT STEALTH FIGHTER	MICROPROSE	SI	N	D
1127	SHOOT'EM UP CONSTRUCTION	OUTLAW PRODUCTIO	UT	S	D
1803	SORCERER LORD	PSS	ST	N	D
L. 39.000					
1138	AUTO DUEL	ORIGIN	ST	N	D
1642	BORDER ZONE	INFOCOM	AD	N	D
1270	CONFLICT IN VIETNAM	MICROPROSE	ST	N	D
1276	FOOTBALL FORTUNE (ITA)	LEADER	SP	S	D
1408	PHANTASIE III	STRATEGIC SIMULA	AD	N	D
0635	ROADWAR 2000	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
1467	ROADWAR EUROPA	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
1144	ULTIMA IV	ORIGIN	ST	N	D
1111	WAR GAME CONSTRUCTION SET	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
0934	WAR GAMES GREATS	U.S. GOLD	RA	N	D
L. 45.000					
0864	FONT PACK 1	BERKELEY	AG	N	D
1596	GEOSPELL	BERKELEY	AG	N	D
1165	LURKING HORROR	INFOCOM	AD	N	D
1456	NOT A PENNY MORE	DOMARK	AD	N	D
1369	SCENERY DISK 11 MICHIGAN	SUB LOGIC	SI	N	D
L. 49.000					
1232	BALLYHOO	INFOCOM	AD	N	D
0739	MOONMIST	INFOCOM	AD	N	D
1517	SLIMLINE (NUOVA TASTIERA)		AC	N	H
1171	STATIONFALL	INFOCOM	AD	N	D
1202	THUNDER CHOPPER	ACTION SOFT	SI	N	D
1677	ULTIMA I	ORIGIN	ST	N	D
0908	ULTIMA III	ORIGIN	ST	N	D
L. 59.000					
1624	ECHELON	ACCESS	SI	N	D
1488	SHILOH: GRANT'S TRIAL IN	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
L. 75.000					
1314	GEOCALC	BERKELEY	AG	N	D
1263	GEOFILE	BERKELEY	AG	N	D
0861	GEOWRITE WORKSHOP	BERKELEY	AG	N	D
L. 89.000					
0860	GEOS 64	BERKELEY	AG	N	D
L. 99.000					
1690	STOP PRESS (SENZA MOUSE)	ADVANCED MEMORY	PU	N	D
1470	WAR IN SOUTH PACIFIC	STRATEGIC SIMULA	ST	N	D
L. 100.000					
1316	GEOPROGRAMMER	BERKELEY	AG	N	D
1315	GEOPUBLISHER	BERKELEY	AG	N	D
L. 159.000					
1255	SUPERPACK (WP/DB/FE)	DIGITAL SOLUTION	PI	N	D
L. 175.000					
1572	STOP PRESS (CON MOUSE)	ADVANCED MEMORY	PU	N	D

LEGENDA LISTINO ARTICOLI

Genere: (G)

AA = Arcade/avventura (senza testo)
AC = Accessorio
AD = Avventura (con testo)
AG = Accessorio GEOS
AR = Arcade
AS = Astronomia
BG = Board game
BU = Affari & finanza
CW = Cinemaware
DB = Database
DI = Digitalizzatore
ED = Educativo
EL = Edizione limitata
EX = Sistema esperto
FE = Foglio elettronico
GE = Gestionale
GR = Grafica
IP = Idea processor
LI = Linguaggio
MA = Manuale
MU = Musica
PI = Programma integrato
PU = Editoria elettronica
PV = Produzioni video
RA = Raccolta di programmi
SI = Simulazione
SP = Sportivo
ST = Strategico
TA = Da tavolo
TE = Telecomunicazioni
UT = Utility
WP = Gestione di testi

M = Manuale in italiano
(S = Si - N = No)

Supporto = (S.)

C = Cassetta
D = Disco
L = Libro
R = Cartuccia
Z = Cartuccia + disco

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i seguenti articoli:

CODICE	COMPUTER	TITOLO GIOCO	PREZZO
		SPESE POSTALI	5.000
		TOTALE L.	

Ordine minimo L. 20.000

Pagamento in contrassegno

I prezzi sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa

Cognome ....

Nome ....

Via ....

Cap .... Città ....

Prov. .... Tel. ....

Firma ....

(se minorenne quella di un genitore)
Gli ordini non firmati non verranno evasi
Completa le parti del buono d'ordine (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a:
Jackson Soft Mail Service - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

NOVITÁ IN EDICOLA

PER IL TUO COMPUTER